网络社群中乡村儿童的社交行为研究

周红莉 郭艳艳
（河南财经政法大学文化传播学院，河南 郑州 450046）

摘 要：【目的】探究乡村儿童社交行为背后所折射的主体转向，反思儿童与媒介、文化的互构主体关系。【方法】本研究以 HL 村的儿童为研究对象，通过线上观察法，在线考察网络社群互动内容。【结果】研究发现：网络社群成为乡村儿童交友的新型渠道，为乡村儿童参与“吵、斗、合、玩”等社会交往行为提供了新的空间。【结论】乡村儿童的网络社群交流增强乡村儿童自身的本体安全、获取社会资本，并再嵌入媒介实践过程中的主体地位，最大限度地发挥了儿童本有的能动性。儿童成为在传播关系中参与文化创造、建构社会意义的主体。

关键词：网络社群；乡村儿童；社会资本；社交行为；本体安全 **中图分类号：**G222 **文献标识码：**A
文章编号：1671-0134（2023）01-037-05 **DOI：**10.19483/j.cnki.11-4653/n.2023.01.005
本文著录格式：周红莉，郭艳艳．网络社群中乡村儿童的社交行为研究 [J]. 中国传媒科技，2023（01）：37-41.

保罗·威利斯（Paul Willis）曾言“在不同社会体制下，使人们进行体力劳动的方法有很多种：从以机关枪、子弹和卡车相威胁，到灌输集体意识，使之自愿加入产业工人大军。我们所在的民主自由社会可能正处于这两者之间：没有明显的武力威胁，在一定程度上是自我导向的结果。”[1] 为了打破这种自我导向的固化结果，成年人及社会不遗余力地做出各种努力。联合国儿童基金会曾发过一则简报，简报里是一群约旦扎泰里（Za’atari）难民营的女孩正在一个屏幕前学英语，他们的教室很简陋，光秃秃的墙壁上有的地方油漆已经脱落，露出了褐色的墙面，但即便如此，女孩们学得也非常开心，11 岁的萨哈（Saha）说“这样对我们很有帮助。我们可以用它来学习以前不知道的东西。”[2] 联合国儿童基金会对互联网抱有极大希望，认为互联网可以成为改变弱势儿童命运的关键，为他们提供全新的学习和打破代际传递的机会，“数字技术改变了世界——互联网在儿童中日趋普及，正在改变他们的童年”。[3]

正因如此，媒介的迅猛发展让人们感知到新媒体赋权带给许多人矛盾的判断，人们对新媒介抱着躲避态度却又抱着各种期望，就像对儿童一样。[4] 回望媒介发展，它似乎并没有像我们想象那样成为一个至善的工具，儿童也并未像人们期望的依靠媒介实现阶层流动。站在儿童的视角，网络像一座迷宫，即使迷失，他们也乐于自己寻找终点，而非听到“大人”指明终点的方向。简单回顾一下，就会发现媒介从来都是儿童在发挥主体性中用以抵抗权威的工具，20 世纪 70 年代的儿童会在家偷偷摸摸看电视，如今的儿童则可能是趁大人不注意在游戏平台巨额打赏。尤其是网络社群的出现，一方面为儿童提供了便利的信息沟通场景，另一方面也让家长监管越来越难。笔者在 HL 村调研发现，乡村儿童的网络社群使用频率较高。当以儿童的主体性来审视这些问题时，会发现网络社群成为他们再嵌入主体地位的重要工具。但现有研究仅对媒体与儿童阶层流动可能性展开探讨，并自始至终将其作为教育工具，忽略了儿童在媒介实践中的主体性。

本研究试图摆脱传统实证主义的研究路线，在儿童与媒介研究方法上做了转变。针对儿童这一群体，科萨罗曾指出：“由于年幼孩子之间的互动与文化的许多特征都是当下即时形成并分享的，研究者较难通过反思性的访谈或调查了解它们。因此，民族志成为儿童研究的一种有效方法。”[5] 从以媒介为中心转向以儿童为中心的“与儿童一起研究”和“为儿童而研究”，通过质性方法去关照儿童日常生活中的媒介实践，不仅注重互动的结果，即媒介效果，还呈现出儿童与媒介动态的富有智慧的互动过程，具有一定的理论意义。因此本研究聚焦 HL 村，以观察法深入田野，深描乡村儿童在网络社群上展开的多元互动情境；探究同维度上乡村儿童如何展开网络社群交流行为，进而增强自身的本体安全、获取社会资本并再嵌入主体地位。

基金项目：河南省哲学社会科学规划一般项目“新媒体时代提升青少年的文化认同研究”（项目编号：2022BXW015）；国家社会科学基金一般项目“人类命运共同体视域下疫情纪录片的生命叙事研究”（项目编号：21BXW091）阶段性成果。

1. 乡村儿童的互联网接入度调查

在中国协同推进乡村振兴与新型城镇化的浪潮中，城市不断扩张，乡村不断萎缩，HL 村加入了快速城镇化的大军，拆迁为 HL 村家庭带来了优渥的经济物质条件，青年大多赋闲在家，电视和手机成为他们的最佳“伴侣”，就连儿童群体“人人拥有手机”都成为可能。这一切为儿童与媒介产生勾连打下了经济和社会基础。

笔者针对接入度的调查，设计了诸多问题，首先是关照了家里可供儿童使用的电子产品有哪些，设计了电脑、电视、手机、平板设备等选项。从图 1 可以看到，HL 村儿童的手机拥有率最高（97.9%），其他依次是电视（58.3%）、电脑（35.4%）、平板设备（16.7%）。只有少数家庭会购买平板设备，TJL 家就是其中之一，TJL 母亲之所以会买这个，想着能帮助她学习，手机屏幕小，伤眼睛，而大部分家长不愿意买平板设备的原因是怕花钱。近 60%HL 村儿童的手机都是父母或亲戚用过的旧手机，手机被父母淘汰以后，就成为儿童的专属，真正花钱专门为儿童购买手机的家庭有 40% 左右。

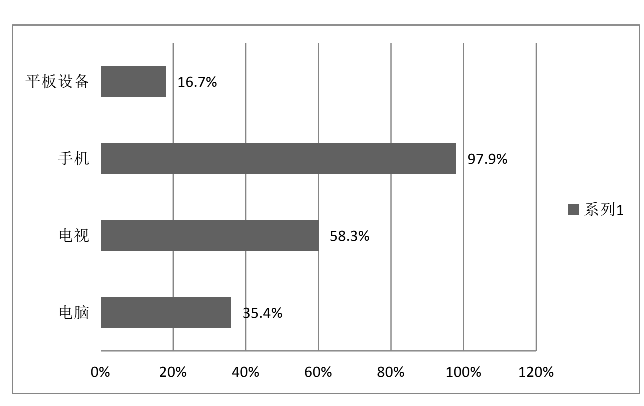


图 1 HL 村儿童使用电子设备的占比

日常观察中，在 HL 村较为常见的电子设备品牌有苹果、华为、VIVO、OPPO、小米等。因此问卷设计中笔者针对这几种品牌做了调查，研究发现 VIVO（39.6%）、OPPO（16.7%）、小米（6.2%）、华为（20.8%）、苹果（4.2%）、其他（12.5%），国产手机在 HL 村的持有率最高，特别是 VIVO 占比将近 40%。（如图 2）

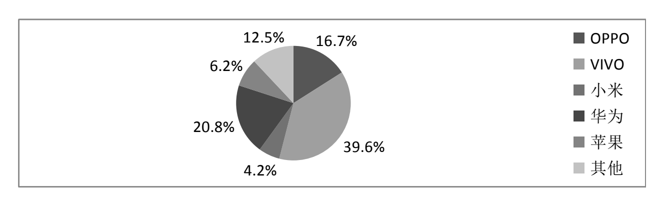


图 2 HL 村儿童使用的手机品牌占比

儿童的苹果手机持有率相对较低，但他们对苹果手机的渴望高于其他品牌，苹果手机已经被幻化成为同伴群体中身份的象征。正如 LB 姐姐趁中专还未开学，选择去餐厅当服务员，目的就是攒钱买一部苹果手机。除了手机终端，青年群体对互联网的渴望促使他们在家安装了许多网线，这也为儿童的网络社交提供了坚实的技术支撑。许多家庭为了便于上网，安装了无线路由，因此，互联网的接入度非常高，占比近 80% 左右，这与 HL 村返乡潮及非农化出现紧密相关，赋闲在家的青年群体对网络的需求比 HL 村儿童更甚。

2. 线下聚集的散落与线上社交的开始

HL 村小学五年级学生 ZSY，家徒四壁，能供客人坐下交谈的唯一地方是床头，唯一的现代化设施是他手中的智能手机，用以往的视角来审视时，这似乎是他了解世界的窗口和获得教育最为便捷的途径。然而，当我们深入到他与媒介的互动情境时，会发现他在媒介世界里除了学会游戏中的几个招式，与村里朋友的交际方式也不同程度地卷入了网络社群的使用之中。

一个炎热的午后，LB 百无聊赖地坐在了家门口，左手里拿着一根木棍使劲儿地拍打着地上的蚂蚁，右手打电话问 LST 什么时候可以来她家。挂完电话，LB 感慨道：“唉！以前没有手机的时候大家都在一起玩跳皮筋，现在大家都不跳皮筋了，都玩手机。”说完，LB 掏出手机开启了在“沙雕住一窝”里的新一轮聊天，刚才的忧伤随着叮叮的微信声音消散而去。

这段田野笔记记录了 LB 的日常生活情境，这种“日常”，是近年来手机和微信得以普及之后，HL 村儿童交流中出现的新现象和常态。直到手机和微信的出现，日趋减少的面对面交流被搬迁到了新的空间场所。从教师口中得知，前几年手机在 HL 村儿童中并不流行，但自 2019 年夏天，笔者入场 HL 村时，就发现手机在青少年中的持有度已经很高了，村中的青少年们在建群、聊天、约游戏等事情上忙得不亦说乎。

同学们建群历经了一段漫长的旅程，有专门传送答案的“答案群”，有闲聊的“沙雕住一窝”“清华预备生”“联合国儿童基金会”，有闺蜜之间的“皇上后宫”，大多数群活跃一段时间后就慢慢沉寂，存活到现在，一直都有互动的群则只剩下更名几次之后的“沙雕住一窝”和“联合国儿童基金会”群。“沙雕住一窝”群是由六年级的 LB、SZJ、LZX、LST 还有五年级的 LZQ 组成，TJH 和 TCX 因为太爱说脏话传 LB 的谣言而被踢出群聊；“联合国儿童基金会”的成员有 20 多个，群由 ZSY 所建，群成员大多是在 HL 村

被“公认为”有地位的同辈，包括四年级、五年级和六年级人员，笔者加入这两个微信群，试图分析群聊记录，理清她们的人际线索，从中窥见新技术是如何成为影响 HL 村儿童交往互动的新力量，以及 HL 村青少年在群里从事着怎样的交往互动。

3. 网络社群里的社交图谱

3.1 “吵”的参与

HL 村儿童在谩骂这件事上乐此不疲，特别是在校园里，总能看见相互骂对方进而升级为追逐打闹的场景。随着村庄拆迁以及外来人员的不断增多，原本根植于村庄文化中心的“放养”和“打闹”场景变得越来越少，但微信群却让谩骂重新被植入了 HL 村儿童的生活之中。儿童使用的脏话有些是日常生活中会提及的，有些则是配以动态图表达观点。群里总共 5 个成员，每个成员轮流成为被调侃对象，调侃之后就是群内的一阵谩骂。与线下的谩骂相比较，对身体的调侃和校内谣传的恋爱关系调侃引发的谩骂居多，少了线下的追逐，群里的谩骂往往会被作业、游戏等话题打断，谩骂也就少了生气的成分。

群里经常会有两性相关的恋爱话题出现，LB 时常被当作谈恋爱调侃的对象，TCX 经常大声说看到她与 TJH 的聊天记录，互相喊老婆和老公，还把两人的聊天截图发到群里。对恋爱关系的调侃显现出儿童之间懵懂的性别意识。但在微信群里这种聚焦攻击的行为换来的是 LB 拉帮结派地逃避，LB 会私底下寻求女生协助，一起反攻造谣之人。当然 HL 村儿童的这种协作或者分化总是复杂的，他们会相互竞争、控制，因此这样的调侃带来的社交地位强势弱势总是流动和变化的。除了拿性别话题来进行调侃以外，他们还经常拿“亲子关系”来调侃谩骂对方。

由于群成员经常更换头像和微信昵称，其他成员时常不知道对方是谁，社交群里的他们就会询问对方姓名，不管对方是男生还是女生，回应都会调侃似的说“你爸爸”。可想而知，这样的调侃式回应换来了谩骂或者放狠话“让我知道你是谁，看我不打死你。”在这样的调侃中，如果说“母亲”是一种辱骂，那么扮演“对方父亲”则代表着在话语斗争中已经占上风。可见，传统的父权意识中父亲的无限权力在 HL 村儿童的日常生活中以另外一种方式创造性地呈现出来。席勒从游戏中找到了促进个体社会化过程以及人性发展的不可或缺的审美维度，无论是对恋爱的探讨还是对父权的崇拜，HL 村儿童无不在这个过程中生产、再现、传承甚至于创造出了大量这个拆迁村的文化特质。

3.2 “斗”的参与

表情包和段子是 HL 村儿童打发无聊时间的常用手段。4 月的下午，几个人聚在 LB 家门口商量要去哪里玩，但两个小时过去了，依旧没有结论，几个人边商量边百无聊赖地玩着手机，SZJ 先在群里花了不到一分钟的时间连续发了 100 多个表情，不一会儿，几个手机加入了这一表情包的战争中，此起彼伏地响起“叮叮”的消息提醒声音，每个人发的表情包基本上是固定的几个。LST 的手机因内存原因已经卡住，接收不了消息。她坐在电动车上着急地看着 LB 手机屏幕，不到 5 分钟时间，表情包已经发了 1000 多个，几个人边发表情包边不停地责备对方。LB 曾描述道；“大家都好可恶，经常发表情包刷屏，一刷就是几千条，有时候大半夜的手机叮叮响个不停，快烦死我了。”

除了发表情包，大家还比较喜欢在微信群里发段子，但并未关心段子里具体表达了什么，只是担忧自己的复制粘贴手速不够快，会在比拼段子中处于下风。

笔者曾经问及 SZJ，为什么大家那么爱在群里发网络段子，SZJ 认为一是大家比较闲，没有其他事干，二是段子比较好玩。这种并未带有排斥性的比拼表情包和网络段子，表面上看是 HL 村儿童打发无聊时间的重要手段，实际上，表情包与网络段子能发多少，发多快是对终端设备的考验，表情包和网络段子的丰富性则代表着在虚拟世界中认知的广度和深度，看似一个打发无聊时间的行为，却是 HL 村儿童建立同辈秩序和文化的另一方式。[1]

3.3 “合”的参与

对儿童而言，冲突和合作是可以并存的。微信群里的谩骂、调侃、斗图、斗段子如果被看成 HL 村儿童的冲突，群里时常讨论作业和课程则显示出团结合作的可能性。围绕着作业总是会延展出较多超乎日常沟通的话语，这个话题一旦开启，有较多群成员愿意加入进来，他们描述自己进度的同时，还会自我嘲弄、共同抱怨。作业有如一个敌人，让儿童们从冲突中抽身而出，互相之间建立了合作信任关系。

传递答案并非只是在同年级进行，他们跨越时空关系，利用微信群聊的便捷性会在不同年级展开。因为 HL 村小学的教师资源较少，一个老师会承担不同年级的教学任务，因此，一到中午，五年级和六年级同学就会在群里相互询问上午数学老师的状态，下午时另外一个年级依此做好应对措施。除此以外，五年级群成员会让六年级成员分享他们之前读五年级时课堂练习的答案。经常会看见 TCX 在群里呼喊：第一题

的答案是多少？第二题是多少？快！求求你们了。江湖救急，怎么写快发过来答案。不一会儿，就有人把在作业帮上搜索的答案发到群里，其他群成员也一起享受了这份分享的福利。

3.4 “玩”的参与

游戏是大家讨论得最多的话题。到每天中午十二点多和晚上八点多，群里就会有人开始问：有没有玩游戏的？接下来针对玩什么游戏，群成员开始探讨。游戏过程中，群成员会不断地晒自己成功晋级或者加分的截图，这也是在群里彰显自己游戏技能高，巩固群体地位的重要方略。除了晒战绩，游戏技能较高的群成员会分享游戏期间的各项攻略，群成员也会围绕着作战方式展开讨论。

LZQ：从白银为啥直接上星钻？

LB：你咋还有 LB 的好友

LST：LB 不是你吗？

lzx：打开和平精英

lzx：我掉段位了，掉到铂金三

HL 村儿童会主动在群里分享游戏相关的升级状况和不同节日推出的特定皮肤。当然，这样的分享看似有信息分享的效用，实则带有炫耀的成分，因为并非每个成员都有过硬的技术来获得新版皮肤或者有充裕的资金去购买。有趣的是，晒战绩截图的不仅仅有男生，还有许多女生，他 / 她们都会在群里表达减分时的恼怒和加分时的愉悦。和平精英作为一款模拟战场的游戏，得到 HL 村众多女生的青睐。这样的喜好透露出了更深的性别意涵，青春期的儿童并未如成人所期盼的那样成长，如女孩有着顺从、温顺的气质，反而在游戏选择以及个性彰显上更多地突出了对体能竞技、独立自主的渴望。男生在群里显露游戏级别时想要得到的崇拜和赞美，实则是对男性气质的展示，从游戏的交流与沟通来看，同辈关系中文化多元化意识的提高有着非常重要的意义。

4. 儿童网络社群的互动分析

4.1 增加本体安全

吉登斯认为本体安全感与日常生活中“自然态度”所假设的一种“归类概括”（racketing）密切相连。从存在主义角度来看，本体安全感认定了持续时间和延展空间的种类，以及客观事物、他人和自我的身份认同。吉登斯认为这类本体安全感在一定程度上是基于对人的可信度之信心的形成，也就是温尼科特所提出的“成了原初的关联”。媒介作为时—空伸延的工具，具有“象征符号”的特质，正如货币可以代替其他流动方式，媒介也可以被理解为现实社会在网络空间中的“镜像”，象征着邻里关系和亲属关系。它促使线下情感的转移和线上情感信任的生成，使实在的交流场所和身体“在场”变得举重若轻，极大地拓展了时空伸延的范围。

以往儿童的生命本体安全因家庭关系和血缘地缘关系较重的乡村土地链接而变得浓厚，但城市化进程的加速带走了同伴群体，加之父母长年在外务工，乡村儿童长期处于缺失获得本体安全的空间，使得乡村儿童的社交范畴越变越窄，社交行为越来越少。传统社会中，因纸媒将成人的世界与儿童隔绝开来，儿童是备受保护的，其社会化的过程与成人有着直接关系，媒介在其中发挥着极少的作用。因此，尼尔·波兹曼（Neil Postman）认为由印刷时代向视像时代的转移导致了童年纯真世界的不复存在，并表达了对于电视会影响儿童成长教育的担忧。[2] 这种担忧也引起许多学者对于媒介与本体安全之间的思考，然而，新媒体的到来改变了青少年社会化的环境，互联网正在以一种新兴信息传播工具的身份进入农村，并日益普及，这种普及并非简单的技术进场，而是融入生活，彻底嵌入乡村儿童的日常生活方式，成为乡村空间的一员，弥补了乡村儿童因家庭缺失的本体安全。

4.2 获取社会资本

帕特南在社会学层面将青少年的媒介使用与社会资本对立起来，因为他发现当时的美国人宁愿独自待在家里看电视，也不愿意走出去跟邻里交往，参与社区活动，这不仅导致了个体社会资本的衰竭，也影响到了社区生活和美国的民主。[3] 后续研究者延续了这一进路，针对不同地区的人群做实证调研，发现使用网络越多的人，其社会网络规模就越小，与家人和朋友的沟通也较少，容易感受孤独等消极情绪。不仅不利于他们社会资本的形成，且影响其身体上的成长，甚至出现反社会的行为特征。但可以发现，在乡村儿童的网络社群交往中，网络世界与非网络世界不仅不对立，网络世界的活动能够提供新的方式，使人们更具活力地从事现实世界的活动。互联网的使用模糊了现实交往的时空界限，拓展和丰富了孩子们的社会网络，为此这并没有加深青少年的社会孤立，反而成为他们产生社会资本的重要源泉。

如果说先赋型资本是儿童与生俱来的，那么潜在社会资本则是孩子通过自我努力获得的资本，如同伴威望、地位，以及性格魅力等。[4] 虚拟世界是 HL 村儿童积累象征资本的重要场所，游戏级别高或虚拟网络中的粉丝多等都可以成为被追逐的“偶像”，“偶像”

通过娴熟的游戏技术、短视频里的粉丝数等形式积累起资本，建立了在同伴社会中的社交地位和认可度。然而，在儿童的虚拟交友场域中，社会资本并非儿童出于道德和纯正奉献精神而得到，而是表现为象征性权力，在游戏世界中产生的名声、地位等。这在一定程度上为乡村儿童的未来成长带有功利性给予了一定的合法性，因为阶层与等级制度的存在改变了社会资本的维度和界限，道德和纯正奉献的内涵悄悄退场。

4.3 再嵌入主体地位

媒介化交往是媒介技术发展之下社会关系的再组织，不仅对个人与群体的行为产生影响，而且对社会文化结构具有再塑意义。[5] 在未来的数据时代，我们需要通过将媒体与受众之间的矛盾放在社会关系层面上，这样才有可能批判技术陷阱的基础。正如罗杰·西尔弗斯通（Roger Silverstone）总结了为什么要研究媒体，他说：“当然，一切都与权力有关。最后，也许是吧，但这种说法一直让我担心，似乎抹去了人们生活中的很多东西，包括他们的意义、价值观、文化，甚至他们的人性。”[6] 因此，重返“儿童的视角”，而非成人式的“儿童视角”，儿童作为被认知对象，从抽象的人变为具体的人，这一转向使探寻理论的本真变得极为重要。

如果将线下与线上社交关系进行互联互通，互联网不仅能够加强社交信任，还能促使儿童更多地参与公共活动，而如果沉溺于此，则会使自身陷入孤立境地，从而造成帕特南所言的资本衰减。这两种观点将互联网使用的问题简单化，并未能就具体而复杂的社会生态给予更多的关注，忽略了个体使用过程中的内在差异。唯有将青少年的互联网使用放入具体的社会语境中来考虑，这样的讨论和研究才具有实际意义和价值。因为“媒介的影响”，并不是单纯的“媒介”影响，而是生活在一定环境中的人对媒介使用的结果。[7] 从 HL 村儿童的网络社群交流场景来看，乡村儿童受成长环境影响，形成了独有的交流情境。

简而言之，媒介已经是儿童生活的方式之一，它无处不在，它的实用及影响很难测算。在微观的日常生活中呈现出儿童对文本的理解，表现出了围绕媒介进行着互动的儿童的多样化存在意义，因为在儿童的日常生活语境中，家庭、同伴关系等日常经验变得不可或缺，这些经验界定了文化经验的基本模式，这比施拉姆[8] 恢复儿童的诠释自由和诠释主体更进一步，儿童成为在传播关系中参与文化创造、建构社会意义的主体。

参考文献

[1][英] 保罗·威利斯 . 学做工：工人阶级子弟为何继承父业 [M]. 秘舒、凌旻华译，南京：译林出版社，2013：2.

[2] 联合国儿童基金会 .2017 年世界儿童状况：数字时代的儿童 [R/OL].https://wenku.baidu.com/view/57d865396d175f0e7cd184254b35eefdc8d3152f.html?_wkts_=1676536346368，2017-12-16/2022-10-04.

[3] 联合国儿童基金会 .2017 年世界儿童状况：数字时代的儿童 [R/OL].https://wenku.baidu.com/view/57d865396d175f0e7cd184254b35eefdc8d3152f.html?_wkts_=1676536346368，2017-12-16/2022-10-04.

[4][美] 安妮特·拉鲁 . 不平等的童年 [M]. 张旭译，北京：北京大学出版社，2010：266-267.

[5][美] 威廉·A·科萨罗 . 童年社会学 [M]. 程福财等译，上海：上海社会科学出版社，2014：36.

[6]Davies， B.（1982）. Life in the classroom and playground：The accounts of primay school children. Boston：Rotledge and Kegan Paul.

[7][美] 尼尔·波兹曼 . 童年的消逝 [M]. 吴燕莛译，上海：中信出版社，2015：155-157.

[8][美] 罗伯特·帕特南 . 独自打保龄球—美国社区的衰弱与复兴 [M]. 刘波等译，北京：北京大学出版社，2011：228.

[9] 王海英 . 试论儿童游戏中的象征资本 [J]. 学前教育研究，2006（11）：54-56.

[10] 赵红勋，王文静 . 文本、空间与媒介：青年群体的抖音短视频社交逻辑探析 [J]. 中国传媒科技，2021（10）：10-13.

[11][英] 罗杰·西尔弗斯通 . 电视与日常生活 [M]. 陶庆梅译，南京：江苏人民出版社，2004：10-30.

[12] 邱林川、陈韬文 . 新媒体事件研究 [M]. 北京：中国人民大学出版社，2011：2.

[13] 卜卫 . 主动的使用者还是被动的接受者？——论施拉姆儿童和电视的研究思想 [J]. 电视研究，1994（7）.

作者简介：周红莉（1987-），四川领水，河南财经政法大学文化传播学院讲师，传播学博士，武汉大学视听传播研究中心研究员，研究方向为媒介社会学；郭艳艳（2000-），河南鹤壁，河南财经政法大学文化传播学院硕士研究生，研究方向为数字媒体传播。

（责任编辑：李净）

